



sdk对应的服务端接入文档，请移步：[考拉游戏平台sdk服务端接入文档](#)

考拉游戏平台SDK混淆版接入文档【iOS端】v2.x

1. 本文档力求简洁明了。接入者所需要的所有代码及说明，在下面的文档中都有详尽介绍。
2. 该文档是sdk混合版的接入文档，是对各个基于 `KoalaGameKit.framework` 开发的新版本 sdk 通用的接入说明。

- 接入前，要先检查 `sdk` 是否是[最新版本的sdk](#)的哦~

`sdk` 可能会做有一些不定期的内部小优化和更新，但是不会修改对外的 `api`，所以如果需要更新新版本的 `sdk`，只需要替换资源文件即可~

- 由于你懂的原因，我们的sdk提供了新版本的混合sdk（尽量新的sdk，名称资源都不同），但是sdk的API是保持不变的。该通用文档以 `KoalaGameKit.framework` 为例说明。（你接入的sdk，有可能是 `xxx.framework` ~）
- 接入前，需要从我方相关人员获得的必要参数：

参数	是否必须	描述
appid	是	游戏id;
appkey	是	签名的key;
channel	是	渠道名称；生成规则：游戏中文名称拼音 首字母小写 加大写“IOS”，如：qzsglIOS（全站三国IOS）。
pkver	否	过期参数；切支付用；cp不用传入，sdk已自行处理。

目录

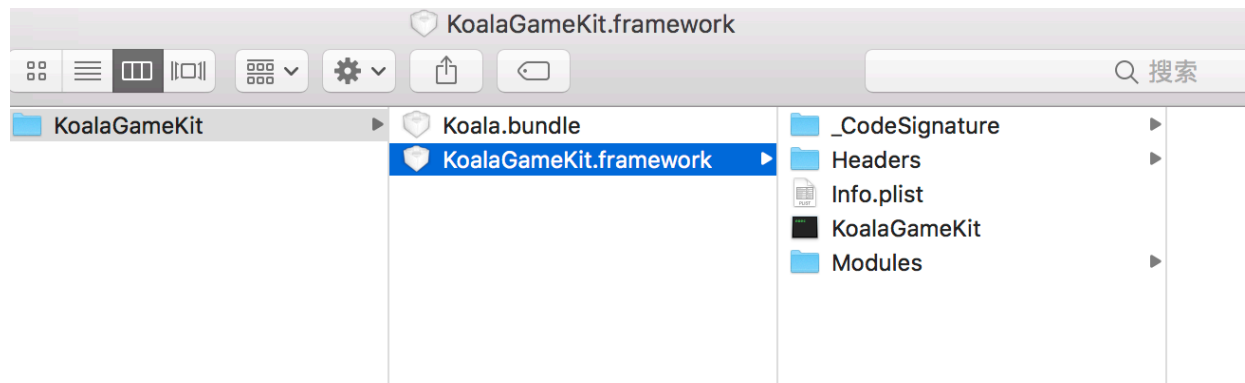
- [1. 工程配置](#)
- [2. 快速接入](#)
 - [2.1 初始化](#)
 - [2.2 登录](#)
 - [2.3 上传用户扩展信息](#)
 - [2.4 登出](#)
 - [2.5 支付](#)
- [3. FAQ](#)

- [4. 遇到解决不了的问题怎么办?](#)

1. 工程配置

1.1 引入KoalaGameKit

1.1.1 SDK文件清单



1.1.2 引入项目文件

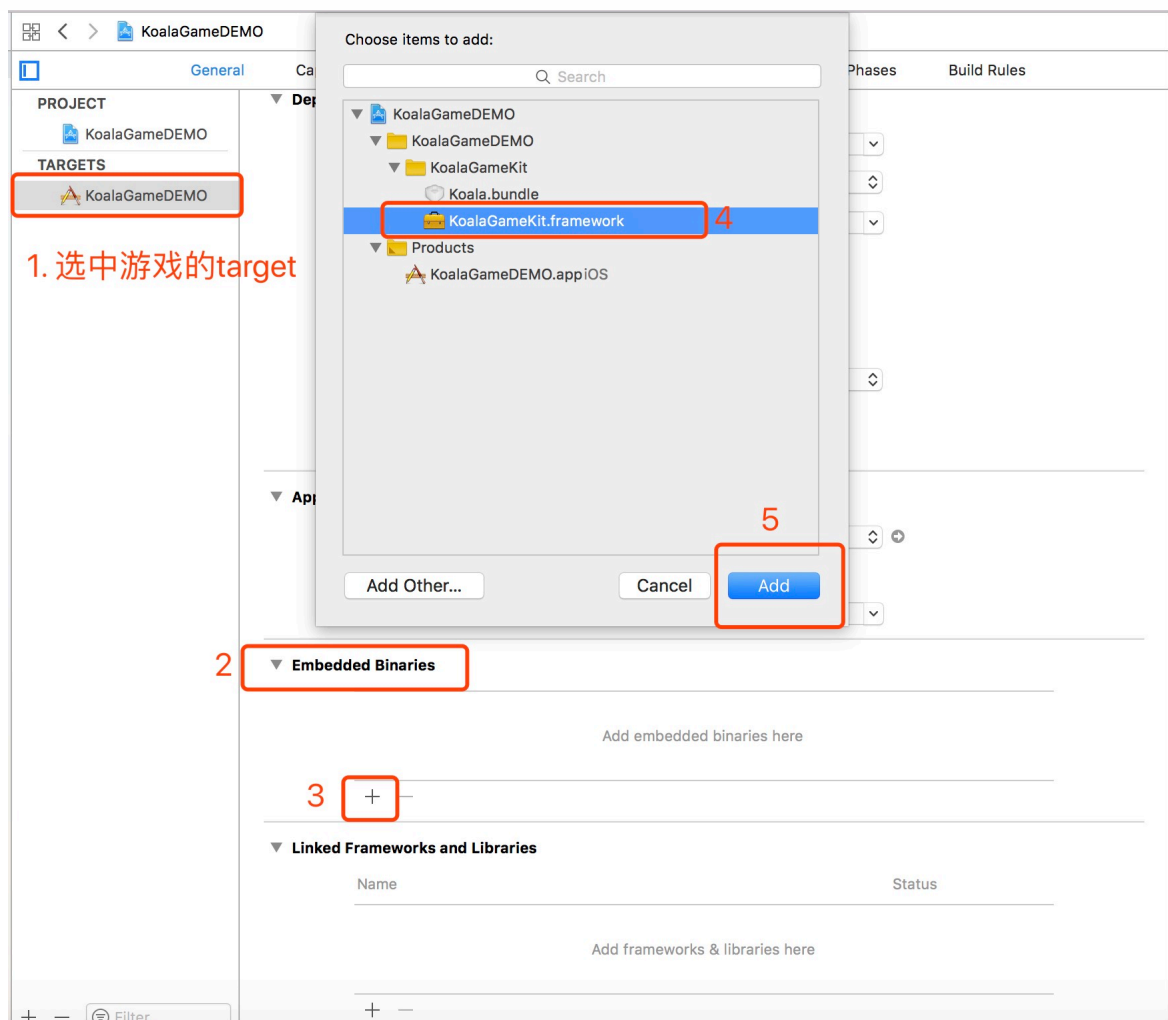
1. 直接把 `sdk` 文件夹，拖入项目中，建议勾选 `Create groups` 项。

Destination: ☒ Copy items if needed

Added folders: ☒ Create groups
☐ Create folder references


Add to targets: ☒  KoalaGameDEMO

2. 在项目中引入 `framework` ,如图所示：




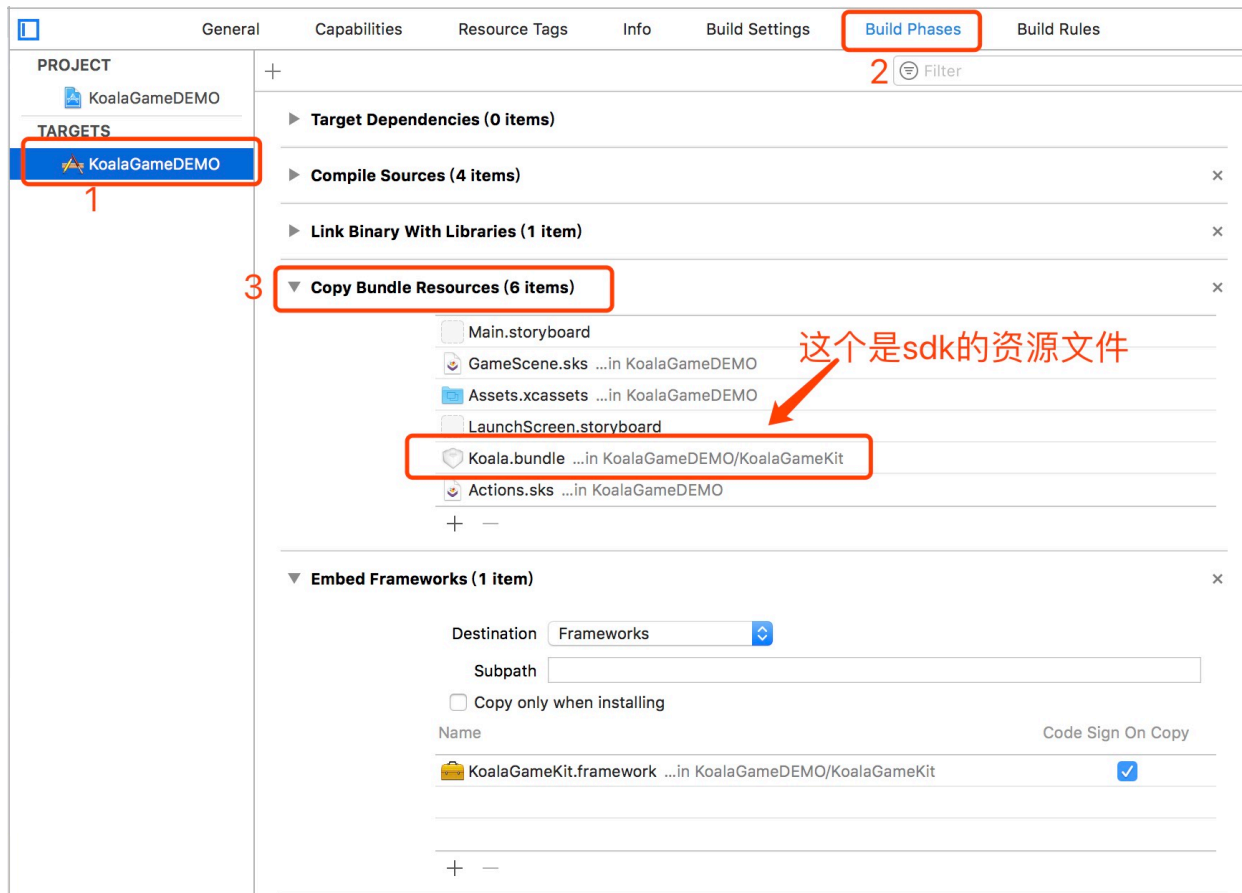
3. 对比下图，查看 framework 和资源文件是否被正确引入：

▼ Embedded Binaries

 KoalaGameKit.framework ...in KoalaGameDEMO/KoalaGameKit
+ -

▼ Linked Frameworks and Libraries

Name	Status
 KoalaGameKit.framework	Required ⬆
+ -	



1.2 info.plist文件

- 在 `info.plist` 文件中添加如下代码：

```
<!-- ats -->
<key>NSAppTransportSecurity</key>
<dict>
    <key>NSAllowsArbitraryLoads</key>
    <true/>
</dict>
<!-- 这里要使用到保存到相册的权限(描述文字可以自由发挥哦~) -->
<key>NSPhotoLibraryAddUsageDescription</key>
<string>游戏要在你的相册里面保存这个截屏哦~</string>
<key>NSPhotoLibraryUsageDescription</key>
<string>游戏要在你的相册里面保存这个截屏哦~</string>

<!-- 客服qq要跳转到qq客户端的白名单 -->
<key>LSApplicationQueriesSchemes</key>
<array>
    <string>mqq</string>
</array>
```

1.3 其他说明

- `sdk` 最低的系统兼容版本是iOS8.0，接入方的游戏配置只要高于8.0，理论上都是兼容到的～；
- 为了方便游戏的测试和出包，目前仅提供真机版本的 `sdk` ～；
- 经过上面的配置，该 `sdk` 已经配置完毕；目前，改 `sdk` 并不需要配置额外的依赖，或者url schemes等，build一下，如无报错，恭喜你，配置部分完成；下面开始代码接入部分。

2. 快速接入

引入头文件：

```
// 引入你使用的framework
// 比如你使用的是Abc.framework,那么你需要引入的就Abc/Abc.h
#import <KoalaGameKit/KoalaGameKit.h>
```

2.1 初始化

2.1.1 直接上代码

```
// 配置打印
// debug时可以开启打印，发布时要关闭打印
#ifdef DEBUG
    [Koala kgk_openLog:YES];
#endif

// 初始化
[KKConfig sharedConfig].appid = @"<#appid#>"; // app id
[KKConfig sharedConfig].channel = @"<#渠道名称#>";
[KKConfig sharedConfig].appkey = @"<#签名的key#>"; // 签名的key

/**
 初始化

@param completionHandler 初始化的回调
*/
[Koala kgk_initGameKitWithCompletionHandler:^(KKResult *result) {

    if (result.result.boolValue) {

        NSLog(@"初始化成功: %@", result.msg);
        NSLog(@"可以在这里处理后续的操作啦~");
    }
    else {

        NSLog(@"初始化失败: %@", result.msg);
    }
}
```

```
        NSLog(@"如果初始化失败，是不能进行登录等后续操作的~ 所以如果初始化失败，要在这里处理初始化失败事件哦~");
    }
}];
```

2.1.2 配置模型

- 初始化需要一个配置模型，需要cp填写以下参数。

```
/** 应用ID */
@property(copy, nonatomic) NSString *_Nonnull appid;

/** 渠道名称 */
@property(copy, nonatomic) NSString *_Nonnull channel;

/** 签名的key */
@property(copy, nonatomic) NSString *_Nonnull appkey;

/** 相同channel情况下，需要保证唯一性的一个字符串，现在sdk自己处理该参数的赋值 */
@property(copy, nonatomic, readonly) NSString *_Nullable pkver;
```

2.1.3 特殊说明

- 初始化接口，一般放在 AppDelegate.m 里面的 application:didFinishLaunchingWithOptions: 方法中去执行。
- 这里只是单纯的调用初始化接口。如需马上调用登录接口(初始化成功的前提下)，可以在初始化成功的回调中调用登录接口。
- 如果遭遇初始化失败事件，一般是网络等因素的影响(可以尝试重试等解决方案~)。
- 注意：请确保初始化成功的前提下，再进行后续的操作！

2.2 登录

2.2.1 直接上代码

```
/**
  登录

  @param viewController 登录框需要显示在这个vc的上面；可为空，默认为key window的root view controller
  @param isAllowUserAutologin 是否允许用户自动登录
  @param floatBallInitStyle 悬浮球第一次展示时的位置样式
```

```

@param isRememberFloatBallLocation 是否记住悬浮球的位置（用户最后一次拖动到的位置）
@param completionHandler 登录的回调
*/
[Koala kgk_loginWithViewController:<#ur game vc#> isAllowUserAutologin:
<#yes:可以自动登录; no:不允许自动登录#> floatBallInitStyle:<#FloatBallStyle#>
isRememberFloatBallLocation:<#是否记住悬浮球的位置#> completionHandler:^(KKResult
* _Nonnull result) {

    if (result.isSuccess) {
        // 登录成功, data是一个user模型: KKUser
        KKUser *user = result.data;
        NSLog(@"登录成功: %@", user);
    }
    else {

        // 登录失败: 并不会有登录失败的回调, 如网络错误, 密码错误等, sdk已自行处理。
        NSLog(@"登录失败: %@", result.msg);
    }
}];

```

2.2.2 用户模型

- 如果用户登录成功, `result.data` 是一个用户模型 `KKUser`

```

/** 用户id */
@property(nonatomic, copy) NSString *uid;

/** 用户名 */
@property(nonatomic, copy) NSString *username;

/** 时间戳 */
@property(nonatomic, copy) NSString *time;

@property(nonatomic, copy) NSString *sessid;
@property(nonatomic, copy) NSString *gametoken;

```

2.2.3 特殊说明

- `isAllowUserAutologin` 参数的说明: 如果允许用户自动登录 (YES) 的话, 初始化完毕, 调用登录接口, sdk会执行自动登录流程; 如果不允许(NO), sdk会弹出正常的账号密码登录页面。
- 建议: 当第一次初始化成功时, 允许用户自动登录; 当业务是要切换账号时, 不允许用户自动登录, 以弹出正常的登录页面。
- 常见问题: 接入方多次调用这个接口, 会导致登录框无法退出的异常。新版本的sdk里面, 对该问题重点提示 (在控制台打印和严重警告); 如果接入方忽视提示, sdk会有备用的解决此问题的方案。强烈建议接入方如果遇到该问题, 要坚决解决掉!
- 如果没有初始化成功就调用此接口, sdk 会弹框强制要求用户手动初始化 (很不友好), 而且

cp的所做的关于初始化的回调处理将不会执行，所以，请一定在初始化成功的前提下才调用该接口！

- 注意：请一定在初始化成功的前提下才能调用该接口！
- 注意：请一定在初始化成功的前提下才能调用该接口！

2.3 上传用户扩展信息（必接）

2.3.1 直接上代码

```
KKRole *role = [KKRole new];
role.serverid = @"<#区服id#>";
role.servername = @"<#区服名称#>";
role.roleid = @"<#角色id#>";
role.rolename = @"<#角色名称#>";
role.rolelevel = @"<#角色等级#>";
[Koala kgk_postRoleInfoWithModel:role completionHandler:^(KKResult *
_Nonnull result) {

    NSLog(@"角色上报结果: %@", result);
    if (result.isSuccess) {

        NSLog(@"角色上报完成");
    }
    else {

        NSLog(@"角色上报失败: %@", result.msg);
    }
}
}];
```

2.3.2 角色模型

```
/** 区服id */
@property(nonatomic, copy) NSString *serverid;

/** 区服名称 */
@property(nonatomic, copy) NSString *servername;

/** 角色ID */
@property(nonatomic, copy) NSString *roleid;

/** 角色名称 */
@property(nonatomic, copy) NSString *rolename;

/** 角色等级 */
@property(nonatomic, copy) NSString *rolelevel;
```


2.2.3 特殊说明

- 在登录游戏成功之后（获得用户的角色区服等级等信息之后），调用此接口；
- 用户创建角色、角色升级...等事件完成时（获得用户的角色区服等级等信息之后），也需要调用该接口。

2.4 登出

2.4.1 直接上代码

- 注册登出的通知

```
// 在需要接收登出通知的页面，注册下面的通知，并在实现通知对应的方法里面，做登出成功的处理。
```

```
// 注册登出当前账号的通知
```

```
[[NSNotificationCenter defaultCenter] addObserver:self  
selector:@selector(logoutSuccessNoti:) name:KKNotiLogoutSuccessNoti  
object:NULL];
```

- 登出成功的处理

```
- (void)logoutSuccessNoti:(NSNotification *)noti {
```

```
    NSLog(@"CP: 登出成功了（注意：sdk已经自动调出了登录框，cp不需要再次调用登录接口了），cp在这里处理登出游戏账号等操作~");  
}
```

- 移除通知

```
// remove self from 登出当前账号的通知
```

```
[[NSNotificationCenter defaultCenter] removeObserver:self  
name:KKNotiLogoutSuccessNoti object:NULL];
```

2.4.2 切换账号接口

这个接口为非必要接口（ sdk 内部也有提供登出/切换账号的入口）；

如果游戏另有注销/切换之类的入口，可以接入这个接口；

会发出一个登出成功的通知：`KKNotiLogoutSuccessNoti`（登出回调的处理，参看上一步骤~），并弹出普通登录的框；

登出失败是没有回调的， sdk 自己处理登出失败。

```
/** 切换账号 */  
[Koala kgk_switchAccounts];
```

2.4.3 特殊说明

- CP 应该在这里处理游戏账号的退出等操作。
- 账号注销成功之后，会自动调出 sdk 的登录界面，并且后续的登录成功回调，会继续回调给之前调用登录接口的对象；所以接入方只需要处理游戏账号的退出就可以了，也不用处理用户的再次登录这些操作。

2.5 支付

2.5.1 直接上代码

```
KKOrder *order = [KKOrder new];  
order.subject = @"<#商品名称#>";  
order.amount = @"<#金额（单位元）#>";  
order.billno = @"<#订单号#>";  
order.iapId = @"<#内购ID#>";  
order.extrainfo = @"<#额外信息#>";  
order.serverid = @"<#服务器id#>";  
order.rolename = @"<#角色名称#>";  
order.rolelevel = @"<#角色等级#>";  
  
/**  
 支付  
 小说明：由于某些原因（你懂的），所以，sdk里一些关键词会做回避，如注释里面的"支付"会以"制服"代替，望知悉。  
  @param order 订单模型  
  @param completionHandler 支付回调  
  */  
[Koala kgk_settleBillWithOrder:order completionHandler:^(KKResult *  
_Nonnull result) {  
  
    NSLog(@"支付结果：%(支付结果要以服务器间的回调为准~)", result);  
    if (result.result.integerValue == KKSettleBillStatusIapSuccess) {  
  
        // 苹果支付成功：移动端已支付成功（且凭证已上传我方服务器），制服是否成功，要以服务器的回调为准  
        NSLog(@"苹果支付成功");  
    }  
    else if (result.result.integerValue == KKSettleBillStatusUserCancel) {  
  
        // 用户取消支付：用户点击了左上角的取消按钮，确定不支付  
        // 这个状态已过期，不会在这里来，支付结果要以服务器之间的回调为准  
        NSLog(@"第三方支付支付完成，支付结果以服务器之间的回调为准");  
    }  
}
```

```

    }
    else if (result.result.integerValue == KKSettleBillStatusNotConfirm) {

        // 第三方支付（web）已经出结果了，但是成功失败并不确定，支付结果以服务器之间的回调为准
        NSLog(@"第三方支付出结果了，支付结果以服务器之间的回调为准");
    }
    else {

        // 出现了其他error，支付结果以服务器端回调为准哈~
        NSLog(@"支付失败: %@", result.msg);
    }
}
}];

```

2.5.2 订单模型

```

/** 商品名称 */
@property(nonatomic, copy) NSString *subject;

/** 金额（单位元） */
@property(nonatomic, copy) NSString *amount;

/** 订单号 */
@property(nonatomic, copy) NSString *billno;

/** 内购id */
@property(nonatomic, copy) NSString *iapId;

/** 额外信息 */
@property(nonatomic, copy) NSString *extrainfo;

/** 服务器id */
@property(nonatomic, copy) NSString *serverid;

/** 角色名称 */
@property(nonatomic, copy) NSString *rolename;

/** 角色等级 */
@property(nonatomic, copy) NSString *rolelevel;

```

2.5.3 特殊说明

- 支付结果：请以服务器的回调为准。
- 支付分为：内购和第三方支付；如果cp方需要测试不同的支付方式，请联系我方相关人员切换。
- 小说明：由于某些原因（你懂的），所以，sdk里一些关键词会做回避，如注释里面的"支付"会以"制服"代替，望知悉。

3. FAQ

3.1 常见崩溃问题及解决方案

Q1. 动态库没有被正确的加载，而导致的崩溃。

症状描述：崩溃。

崩溃的打印：

```
dyld: Library not loaded: @rpath/KoalaGameKit.framework/KoalaGameKit
  Referenced from:
/Users/kaola/Library/Developer/CoreSimulator/Devices/F826E19E-D2A0-4476-
8D8A-BEFA7C014AB1/data/Containers/Bundle/Application/DE458685-5301-4B87-
B8C0-B471C643B4D1/KoalaGameKitDemo.app/KoalaGameKitDemo
  Reason: image not found
(lldb)
```

- 解决方案：

崩溃的原因是找不到framework的镜像。解决方案是：

1. 点击游戏的target -> General -> Embedded Binaries -> "+";
2. 从弹出的下拉框中，选择“KoalaGameKit.framework”；
3. 重新编译游戏，这个问题将不再出现。

4. 遇到解决不了的问题怎么办？

请联系我们！

- QQ：379636211（运营）
- QQ：2909746131（技术）